

GAME INFORMATION PROCESSING SYSTEM, PROGRAM AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

Patent number: JP2003210826
Publication date: 2003-07-29
Inventor: TOKUE MASAHIKO
Applicant: NAMCO LTD
Classification:
 - international: **A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12**
 - european:
Application number: JP20020017348 20020125
Priority number(s): JP20020017348 20020125

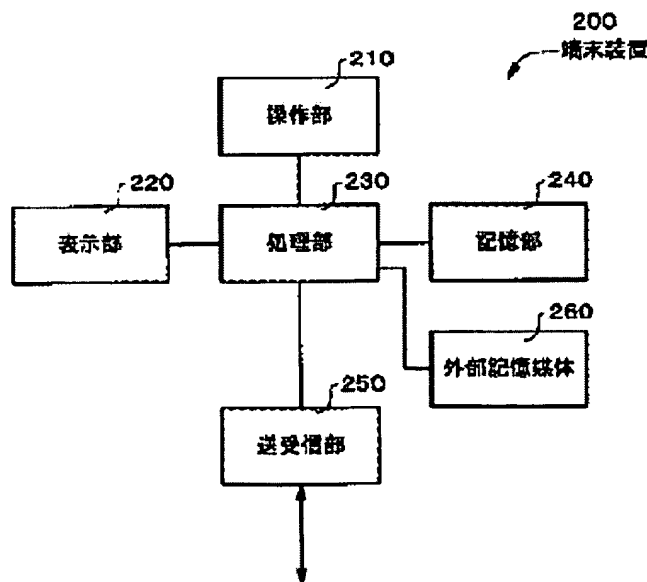
Report a data error here

Abstract of JP2003210826

PROBLEM TO BE SOLVED: To enjoy a game by making the selling or buying of game result contents obtained through the game to/from other players under a specified condition, in addition to that a player can simply enjoy the game.

SOLUTION: A server 100 performs the transmitting/receiving of information related to the game through a terminal device 200 and a network 10. Such a server 100 functions as a content-buying means 130, a buying information-providing means 132 and a content-selling means. In this case, the content-buying means 130 accepts a selling requirement from a seller regarding the game result content 154 which is obtained by performing the game by the terminal device 200. The buying information-providing means 132 provides information on the selling of a selling objective game result content under the specified selling condition to a third party through the network. The content-selling means accepts a buying requirement and performs a selling process which incorporates the selling objective game result content into the game of the buyer provided that the selling condition is satisfied.

COPYRIGHT: (C)2003,JPO



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-210826

(P2003-210826A)

(43) 公開日 平成15年7月29日 (2003.7.29)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ゲームコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	A 2 C 0 0 1
13/10		13/10	
13/12		13/12	C
			Z

審査請求 未請求 請求項の数24 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2002-17348(P2002-17348)

(22) 出願日 平成14年1月25日 (2002.1.25)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 徳江 昌彦

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100090387

弁理士 布施 行夫 (外2名)

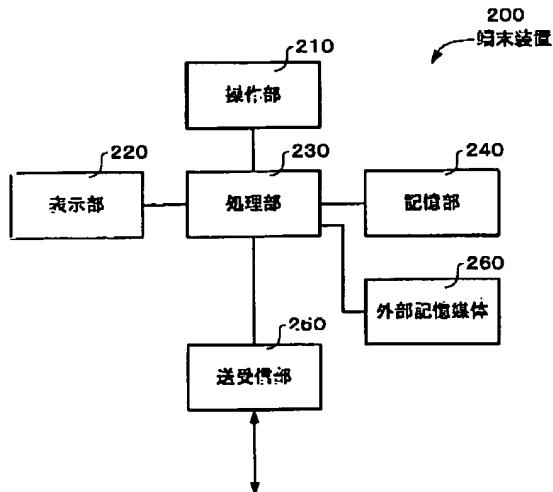
Fターム(参考) 2C001 AA13 AA17 BA08 BC00 BC10
CB00 CB06 CB08

(54) 【発明の名称】 ゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレーヤがゲームを楽しむばかりではなく、ゲームを通じて得たゲーム成果コンテンツを、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡し、または譲り受けを可能とし、ゲームを楽しむことができる。

【解決手段】 端末装置200とネットワーク10を介してゲームに関連する情報の授受を行うサーバ100である。このサーバ100は、端末装置200でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツ154に関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段130と、所与の譲渡条件で前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲り渡すことの情報をネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段132と、譲り受け要求を受け付け前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段として機能する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項2】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含み、
前記コンテンツ譲り受け手段は、
譲り渡し要求として、プレーヤからのゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、譲渡人のゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定し、
前記譲り渡し情報提供手段は、
前記譲渡情報として、譲渡条件に基づきゲーム成果コンテンツの仲介情報を生成し、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
第三者からの譲り受けのための仲介の申し込みを受け付け、仲介の成立した譲受人に所与の仲介条件で譲り渡す仲介処理を実行することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項3】 請求項2において、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、

譲渡人に仲介成立のメッセージを送信する手段を含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項4】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含み、
前記ゲームは、キャラクタを育成する内容を含むゲームであり、
前記仲介の対象となるゲーム成果コンテンツは、
育成されたキャラクタを含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項5】 請求項1～4のいずれかにおいて、
前記ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを、プレーヤに関連付けて取得し記憶手段に記憶する保存手段を含み、
前記コンテンツ譲り受け手段は、
端末装置から譲渡人としてのプレーヤからのゲーム成果コンテンツに関する譲り渡し要求を受け付け、
前記譲り渡し情報提供手段は、
譲渡人としてのプレーヤからの譲り渡し要求に応じ、前記記憶手段に記憶されたプレーヤに関連付けて記憶されたゲーム成果コンテンツの情報を参照し、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項6】 請求項5において、
前記記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲーム成果コンテンツを含むゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させるゲーム情報提供手段を含み、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人としてのプレーヤに関連付けて前記記憶手段に記憶し、譲受人のゲームに組み込むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-210826

(P2003-210826A)

(43) 公開日 平成15年7月29日 (2003.7.29)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ゲームコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	A 2 C 0 0 1
13/10		13/10	
13/12		13/12	C
			Z

審査請求 未請求 請求項の数24 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2002-17348(P2002-17348)

(22) 出願日 平成14年1月25日 (2002.1.25)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 徳江 晶彦

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100090387

弁理士 布施 行夫 (外2名)

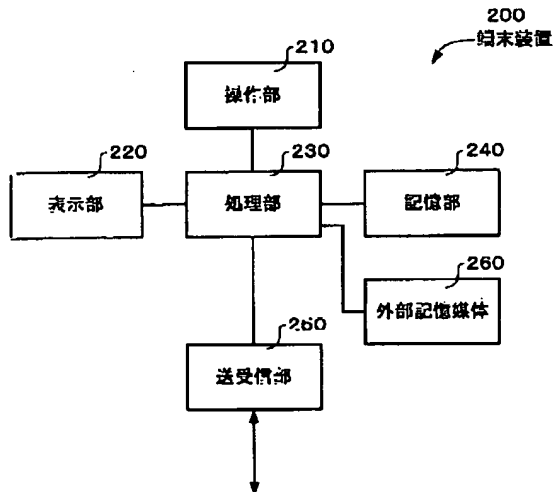
Fターム(参考) 2C001 AA13 AA17 BA08 BC00 BC10
CB00 CB06 CB08

(54) 【発明の名称】 ゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレーヤがゲームを楽しむばかりではなく、ゲームを通じて得たゲーム成果コンテンツを、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡し、または譲り受けを可能とし、ゲームを楽しむことができる。

【解決手段】 端末装置200とネットワーク10を介してゲームに関連する情報の授受を行うサーバ100である。このサーバ100は、端末装置200でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツ154に関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段130と、所与の譲渡条件で前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲り渡すことの情報をネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段132と、譲り受け要求を受け付け前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段として機能する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項2】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含み、

前記コンテンツ譲り受け手段は、
譲り渡し要求として、プレーヤからのゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、譲渡人のゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定し、
前記譲り渡し情報提供手段は、
前記譲渡情報として、譲渡条件に基づきゲーム成果コンテンツの仲介情報を生成し、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
第三者からの譲り受けのための仲介の申し込みを受け付け、仲介の成立した譲受人に所与の仲介条件で譲り渡す仲介処理を実行することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項3】 請求項2において、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、

譲渡人に仲介成立のメッセージを送信する手段を含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項4】 端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、

を含み、
前記ゲームは、キャラクタを育成する内容を含むゲームであり、
前記仲介の対象となるゲーム成果コンテンツは、
育成されたキャラクタを含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項5】 請求項1～4のいずれかにおいて、
前記ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを、プレーヤに関連付けて取得し記憶手段に記憶する保存手段を含み、
前記コンテンツ譲り受け手段は、
端末装置から譲渡人としてのプレーヤからのゲーム成果コンテンツに関する譲り渡し要求を受け付け、
前記譲り渡し情報提供手段は、
譲渡人としてのプレーヤからの譲り渡し要求に応じ、前記記憶手段に記憶されたプレーヤに関連付けて記憶されたゲーム成果コンテンツの情報を参照し、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項6】 請求項5において、
前記記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲーム成果コンテンツを含むゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させるゲーム情報提供手段を含み、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人としてのプレーヤに関連付けて前記記憶手段に記憶し、譲受人のゲームに組み込むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項7】 請求項5、6のいずれかにおいて、
前記端末装置は、
ダウンロードし又は所与の記憶媒体に記憶されたゲームプログラムに従い前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲーム演算を行ない、
前記保存手段は、
前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項8】 請求項5、6のいずれかにおいて、
前記記憶手段には、
プレーヤに関連付けられて記憶されたゲームを行うための情報として、ゲームプログラム及び前記ゲーム成果コンテンツを含む情報が記憶され、
前記ゲーム情報提供手段は、
記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させ、
前記保存手段は、
前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項9】 請求項1～8のいずれかにおいて、
前記コンテンツ譲り受け手段は、
前記端末装置からアップロードされる譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツをネットワークを介して受け付け、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
前記端末装置が前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツをダウンロードし自機のゲームに組み込むように、前記ゲーム成果コンテンツをネットワークを介して当該ゲーム端末に提供することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項10】 請求項1～9のいずれかにおいて、
前記ゲーム成果コンテンツは、単独で又はゲームプログラムとともに譲り受け及び譲り渡しされることを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項11】 コンピュータでゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツが記憶されるコンピュータ利用可能な記憶媒体との間で、ゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理装置であって、
譲渡人からの譲り渡し要求を受け付け、当該譲渡人の記憶媒体から譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを読み出し記憶するコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、

第3者に提供する情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求を受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人の記憶媒体に記憶されたゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
を含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項12】 請求項1、4、及び請求項1、4に従属する請求項5～11のいずれかにおいて、
前記コンテンツ譲り受け手段は、
譲り渡し要求として、プレーヤからのゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、譲渡人のゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定し、
前記譲り渡し情報提供手段は、
前記譲渡情報として、譲渡条件に基づきゲーム成果コンテンツの仲介情報を生成し、
前記コンテンツ譲り渡し手段は、
第3者からの譲り受けのための仲介の申し込みを受け付け、仲介の成立した譲受人に所与の仲介条件で譲り渡す仲介処理を実行することを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項13】 請求項1、2、及び請求項1、2に従属する請求項3、5～12のいずれかにおいて、
前記ゲームは、キャラクタを育成する内容を含むゲームであり、
前記仲介の対象となるゲーム成果コンテンツは、
育成されたキャラクタを含むことを特徴とするゲーム情報処理システム。

【請求項14】 コンピュータにより使用可能なプログラムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、
前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第3者に提供する譲り渡し情報提供手段と、
前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、
としてコンピュータを機能させるための処理ルーチンを含むことを特徴とするプログラム。

【請求項15】 コンピュータにより使用可能なプログラムであって、
端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果

コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、

前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、

としてコンピュータを機能させるための処理ルーチンを含み、

前記コンテンツ譲り受け手段は、

譲り渡し要求として、プレーヤからのゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、譲渡人のゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定し、

前記譲り渡し情報提供手段は、

前記譲渡情報として、譲渡条件に基づきゲーム成果コンテンツの仲介情報を生成し、

前記コンテンツ譲り渡し手段は、

第三者からの譲り受けのための仲介の申し込みを受け付け、仲介の成立した譲受人に所与の仲介条件で譲り渡す仲介処理を実行することを特徴とするプログラム。

【請求項16】 請求項15において、

前記コンテンツ譲り渡し手段は、

譲渡人に仲介成立のメッセージを送信する手段を含むことを特徴とするプログラム。

【請求項17】 コンピュータにより使用可能なプログラムであって、

端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、

前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、

としてコンピュータを機能させるための処理ルーチンを含み、

前記ゲームは、キャラクタを育成する内容を含むゲームであり、

前記仲介の対象となるゲーム成果コンテンツは、

育成されたキャラクタ、クリアしたゲームステージ、獲得アイテム、ゲームの履歴の少なくともいずれか一つを含むことを特徴とするプログラム。

【請求項18】 請求項14～17のいずれかにおいて、

前記ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを、プレーヤに関連付けて取得し記憶手段に記憶する保存手段を含み、

前記コンテンツ譲り受け手段は、

端末装置から譲渡人としてのプレーヤからのゲーム成果コンテンツに関する譲り渡し要求を受け付け、

前記譲り渡し情報提供手段は、

譲渡人としてのプレーヤからの譲り渡し要求に応じて、

前記記憶手段に記憶されたプレーヤに関連付けて記憶されたゲーム成果コンテンツの情報を参照し、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成してコンピュータを機能させるための処理ルーチンを含むことを特徴とするプログラム。

【請求項19】 請求項18において、

前記記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲーム成果コンテンツを含むゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させるゲーム情報提供手段を含み、

前記コンテンツ譲り渡し手段は、

前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人としてのプレーヤに関連付けて前記記憶手段に記憶し、譲受人のゲームに組み込むことを特徴とするプログラム。

【請求項20】 請求項18、19のいずれかにおいて、

前記端末装置は、

ダウンロードし又は所与の記憶媒体に記憶されたゲームプログラムに従い前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲーム演算を行ない、

前記保存手段は、

前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶することを特徴とするプログラム。

【請求項21】 請求項18、19のいずれかにおいて、

前記記憶手段には、

プレーヤに関連付けられて記憶されたゲームを行うための情報として、ゲームプログラム及び前記ゲーム成果コンテンツを含む情報が記憶され、

前記ゲーム情報提供手段は、

記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提

供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させ、

前記保存手段は、

前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶することを特徴とするプログラム。

【請求項22】 請求項14～21のいずれかにおいて、

前記コンテンツ譲り受け手段は、

前記端末装置からアップロードされる譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツをネットワークを介して受け付け、

前記コンテンツ譲り渡し手段は、

前記端末装置が前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツをダウンロードし自機のゲームに組み込むように、前記ゲーム成果コンテンツをネットワークを介して当該ゲーム端末に提供することを特徴とするプログラム。

【請求項23】 請求項14～22のいずれかにおいて、

前記ゲーム成果コンテンツは、単独で又はゲームプログラムとともに譲り受け及び譲り渡しされることを特徴とするプログラム。

【請求項24】 コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、請求項13～22のいずれかのプログラムが記憶されることを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、端末装置とゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術】従来より、端末装置とゲームに関連する情報の授受をネットワークを介して行うシステムが知られている。

【0003】このようなシステムの1つとして、ユーザが端末装置を介してサーバに接続し、サーバからゲームプログラム等のゲームコンテンツの提供を受けてゲームを行うものがある。

【0004】この種のゲームシステムでは、サーバは各ユーザに課金を条件にしてゲームプログラムを提供するのみであり、ユーザは、提供されたプログラムを自分の端末装置にダウンロードし、プレーヤ固有のゲーム空間でプレーしてゲームを行うことしかできなかった。

【0005】また、ユーザがパッケージでゲームソフトを購入し、これをゲーム端末に装着し、ネットワークを介してサーバと通信を行い認証を得て、例えばネット対戦型のゲームを行うものもあった。

【0006】これ以外にも、例えばサーバが用意したゲーム空間内において、ゲーム端末のゲーム空間とは無関係に各プレーヤに関連付けられたキャラクタを育成する

タイプのゲームシステムも知られており、このタイプのゲームシステムでは、ゲーム端末からプレーヤがサーバに接続した時点で、サーバの空間内で育成されたキャラクタが、プレーヤのゲーム空間内に登場し、ゲームを行うことができる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかし、従来、プレーヤがゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツ、例えば育成型のゲームでは、自己のゲーム空間内で育成したキャラクタ等のゲーム成果コンテンツを、所与の条件の下で他人に譲り渡し、また他のプレーヤのゲーム成果コンテンツを、自分のゲーム空間内に取り込んでゲームを行うことができるというゲームシステムは存在しなかった。

【0008】本発明の目的は、プレーヤがゲームを楽しむばかりではなく、ゲームを通じて得たゲーム成果コンテンツを、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡し、また他のプレーヤのゲーム成果コンテンツを、所与の条件で譲り受けてゲームを楽しむことができるという従来にはないゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体を提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】(1)上記課題を解決するために、本発明は、端末装置とネットワークを介してゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムであって、端末装置でゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツに関する譲渡人からの譲り渡し要求をネットワークを介して受け付けるコンテンツ譲り受け手段と、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第三者に提供する譲り渡し情報提供手段と、前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求をネットワークを介して受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人のゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、を含むことを特徴とする。

【0010】また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより使用可能な情報記憶媒体であって、上記手段を実行するためのプログラムを含むように構成してもよい。また本発明に係るプログラムは、コンピュータにより使用可能なプログラムであって、コンピュータにより上記手段を実行するためのプログラムであることを特徴とする。

【0011】本発明において、譲り渡しの対象となるゲーム成果コンテンツは、プレーヤがゲームを行うことにより変化しまたは生成されるゲーム成果コンテンツであり、プレーヤに関連付けて管理し記憶されるものであり、ゲームの種別、内容によって任意に設定することが

できる。

【0012】本発明によれば、プレーヤは、ゲームそのものを楽しむことができるとともに、このゲームを楽しむことによって得られたゲーム成果コンテンツを、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡すことができるという楽しみを味わうことができる。

【0013】すなわち、従来のように単にユーザがプレーヤ固有のゲーム空間でしか遊ぶことができず、しかもユーザが長期間そのゲームを行った場合には、ゲーム自体の市場価値がどんどん下がり、自分のゲームソフトを転売しようとした場合、その価値が下がってしまうという問題があったが、本発明では、プレーヤがゲームを行って、そのゲーム成果コンテンツを順次高めていき、より面白いゲームに作り上げていくというゲームそのものの楽しみを味わうことができるとともに、ゲームをすることにより得られたゲーム成果コンテンツそのものに、所与の条件で他のプレーヤに譲渡できるという市場価値を持たせることができるため、ゲームを楽しむという通常のゲームとしての面白さ以外に、ゲーム成果としてのゲーム成果コンテンツを所与の条件で他のプレーヤに譲渡するという面白みを兼ねたゲームを実現することができる。

【0014】また、ゲーム成果コンテンツの譲り受けを希望する第3者は、ネットワーク上において譲り渡し情報を閲覧することにより、自分の希望にあったゲーム成果コンテンツを選択し、所与の譲渡条件で譲り受けことができ、しかも、当該ゲーム成果コンテンツは自己のゲームに自動的に組み込まれ、当該第3者は、譲り受けたゲーム成果コンテンツを組み込んだゲームを楽しむことができる。

【0015】(2) また、本発明に係るシステム、プログラム及び情報記憶媒体において、前記コンテンツ譲り受け手段は、譲り渡し要求として、プレーヤからのゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、譲渡人のゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定し、前記譲り渡し情報提供手段は、前記譲渡情報として、譲渡条件に基づきゲーム成果コンテンツの仲介情報を生成し、前記コンテンツ譲り渡し手段は、第3者からの譲り受けのための仲介の申し込みを受け付け、仲介の成立した譲受人に所与の仲介条件で譲り渡す仲介処理を実行するように構成してもよい。

【0016】ここにおいて、前記譲渡条件に基づき生成したゲーム成果コンテンツの仲介情報は、例えばネットワーク上のウェブサイト上に、仲介情報として掲載し、所与の第3者が任意にアクセスし、譲り受けのための仲介の申し込みができるように構成することが好ましい。また、このような仲介の受付及び受け付けは、必要に応じてオークション形式のものとして構成してもよい。

【0017】本発明によれば、ネットワーク上において

仲介のための処理を、自動的にかつ簡単に行うことが可能となる。

【0018】ここにおいて、前記コンテンツ譲り渡し手段は、譲渡人に仲介成立のメッセージを送信する手段を含むように形成することが好ましい。

【0019】これにより、譲渡人は、仲介が成立したことを、確実に把握することができる。

【0020】また、仲介依頼をしたプレーヤは、仲介成立のメッセージがなかなかこない場合には、仲介条件を変更を申し出ることにより、ネットワーク上で公開される仲介情報を変更し、仲介が成立するまでの過程を楽しむことができる。

【0021】(3) また、本発明に係るシステム、プログラム及び情報記憶媒体において、前記ゲームは、キャラクタを育成する内容を含むゲームであり、前記仲介の対象となるゲーム成果コンテンツは、育成されたキャラクタを含むように構成してもよい。

【0022】キャラクタ育成型のゲームを行う場合には、プレーヤは自己の端末装置を介してキャラクタ育成ゲームを楽しむことができ、このとき育成されたキャラクタのデータはゲーム成果コンテンツとして記憶手段に記憶されることになる。そして、プレーヤは何度も継続してこの育成ゲームを行い、キャラクタを適切に育成することにより、育成ゲームとしての楽しみを味わうことができるとともに、育成されたキャラクタはゲーム成果コンテンツとしてプレーヤに関連付けて記憶されるため、ゲームそのものの市場価値も高まる。そして、プレーヤが育成したキャラクタをゲーム成果コンテンツとして、本発明のシステムに所与の条件に基づく譲り渡し要求依頼を行うと、本発明のシステムは、当該ゲーム成果コンテンツをネットワーク上で他のプレーヤに譲渡するための処理を行い、譲渡が成立したゲーム成果コンテンツを、当該他のプレーヤのゲームに組み込む処理を行う。

【0023】これにより、プレーヤは育成キャラクタの市場価値を高め、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡すという、従来のゲームにはなかった楽しみを味わうことができ、また必要に応じて、他のプレーヤが育成したゲームキャラクタを、所与の条件で譲り受け自己のゲームに取り込んで、ゲームを楽しむことができるという従来にはない面白さを実現することができる。

【0024】(4) また、本発明に係るゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体は、前記ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを、プレーヤに関連付けて取得し記憶手段に記憶する保存手段を含み、前記コンテンツ譲り受け手段は、端末装置から譲渡人としてのプレーヤからのゲーム成果コンテンツに関する譲り渡し要求を受け付け、前記譲り渡し情報提供手段は、譲渡人としてのプレーヤからの譲り渡し要求に応じ、前記記憶手段に記憶されたプレーヤに関連付けて記

憶されたゲーム成果コンテンツの情報を参照し、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成するように構成してもよい。

【0025】このようにすれば、各プレーヤのゲームの実行にともない変化し生成されるゲーム成果コンテンツは、プレーヤに関連付けて自動的にネットワークにおける記憶手段に記憶されることとなるため、ネットワーク上におけるゲーム成果コンテンツの譲り渡し及び譲り受けを、効率よく行うことが可能となる。

【0026】(5) また、本発明に係るゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体は、前記記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲーム成果コンテンツを含むゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させるゲーム情報提供手段を含み、前記コンテンツ譲り渡し手段は、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人としてのプレーヤに関連付けて前記記憶手段に記憶し、譲受人のゲームに組み込むように構成してもよい。

【0027】本発明によれば、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツは、自動的にゲームを行うための情報の一部として記憶手段にプレーヤに関連付けて記憶される。そして、端末装置からのプレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき、当該ゲームを行うための情報は記憶手段からネットワークを介して端末装置に提供され、当該端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームとして実行されることになる。

【0028】このように、本発明では、ネットワーク上において、各プレーヤのゲーム成果コンテンツを各プレーヤに関連付けて効率よく管理し記憶することができ

る。

【0029】加えて、譲り渡されたゲーム成果コンテンツを、譲り渡し先の他のプレーヤがゲームを行うためのゲーム情報の一部として、当該譲受人としての他のプレーヤに関連付けて記憶手段に記憶し、他のプレーヤのゲームに自動的に組み込む処理を行うことができる。これにより、ゲーム成果コンテンツの他のプレーヤのゲームへ組み込むための処理を、簡単な構成で迅速に行うことが可能となる。

【0030】(6) また、本発明のゲーム情報処理システム、プログラム及び情報記憶媒体において、前記端末装置は、ダウンロードし又は所与の記憶媒体に記憶されたゲームプログラムに従い前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲーム演算を行ない、前記保存手段は、前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶するように構成してもよい。

【0031】(7) また、本発明のシステム、プログラ

ム及び情報記憶媒体において、前記記憶手段には、プレーヤに関連付けられて記憶されたゲームを行うための情報として、ゲームプログラム及び前記ゲーム成果コンテンツを含む情報が記憶され、前記ゲーム情報提供手段は、記憶手段にプレーヤに関連付けられて記憶された前記ゲームを行うための情報を、端末装置からの前記プレーヤに関連付けられたプレイ要求に基づき前記端末装置に提供し、前記端末装置で前記ゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行させ、前記保存手段は、前記端末装置から、ゲームの実行に伴い得られるゲーム成果コンテンツを取得し、プレーヤに関連付けて記憶手段に記憶するように構成してもよい。

【0032】(8) また、本発明に係るシステム、プログラム及び情報記憶媒体において、前記コンテンツ譲り受け手段は、前記端末装置からアップロードされる譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツをネットワークを介して受け付け、前記コンテンツ譲り渡し手段は、前記端末装置が前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツをダウンロードし自機のゲームに組み込むように、前記ゲーム成果コンテンツをネットワークを介して当該ゲーム端末に提供するように構成してもよい。

【0033】(9) また、本発明は、前記ゲーム成果コンテンツは、単独で又はゲームプログラムとともに譲り受け及び譲り渡しされるように構成してもよい。

【0034】(10) また、本発明は、コンピュータでゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツが記憶されるコンピュータ利用可能な記憶媒体との間で、ゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理装置であって、譲渡人からの譲り渡し要求を受け付け、当該譲渡人の記憶媒体から譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを読み出し記憶するコンテンツ譲り受け手段と、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、第三者に提供する情報提供手段と、前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求を受け付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを譲受人の記憶媒体に記憶されたゲームに組み込む譲り渡し処理を行うコンテンツ譲り渡し手段と、を含むように構成してもよい。

【0035】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態について図面に基づき説明する。

【0036】図1には、本実施の形態のシステムの機能ブロックが示されている。

【0037】本実施の形態のシステムは、サーバ100と、このサーバ100に対してネットワーク10を介して接続された複数の端末装置200-1、…200-nとを含む。前記ネットワーク10は、専用回線で形成してもよく、また公衆回線を用いて形成してもよい。

【0038】前記端末装置200は、通信機能を備えた端末装置であればよく、例えば通信機能を備えた家庭用のゲーム機であってもよく、また通信機能を備えたコンピュータ端末であってもよい。ここでは通信機能を備えた家庭用のゲーム機の場合を例に取り説明する。

【0039】前記サーバ100は、ネットワーク10を介して端末装置200との間でゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理システムとして構築されている。

【0040】図2には、前記端末装置200の機能ブロックの一例が示されている。

【0041】本実施の形態の端末装置200は、プレーヤの操作する操作部210と、ゲーム画面等の画像を表示する表示部220と、各種演算処理を行う処理部230と、記憶部240と、外部記憶媒体260と、ネットワーク10を介して他の機器と情報の送受信を行う送受信部250とを含んで構成される。

【0042】この端末装置200は、ゲームソフトが記憶された外部記憶媒体260が着脱自在に形成されており、この外部記憶媒体260に記憶されたゲームソフトを用い、各種のゲームを実行することができる。

【0043】さらに、この端末装置200は、送受信部250を介してサーバ100にアクセスし、サーバ100から所望のゲームプログラムの提供を受け、当該ゲームを実行可能にも形成されている。

【0044】図3には、前記サーバ100の機能ブロックの一例が示されている。

【0045】本実施の形態のサーバ100は、ネットワーク10を介して他の機器と情報の送受信を行う送受信部110と、コンピュータ等を用いて形成され各種の演算処理を行う処理部120と、各種情報が記憶された記憶部150とを含んで構成されている。

【0046】記憶部150には、処理部120を、ゲーム情報提供手段122に、保存手段124、譲り受け手段130、譲り渡し情報提供手段132、譲り渡し手段134及びその他各種手段として機能させるためのコンピュータ読み取り可能なプログラムが記憶されている。

【0047】さらに、この記憶部150には、各種のゲーム用プログラム152、ゲーム成果コンテンツデータ154、付随データ156、ゲーム提供管理用データ158、譲り渡し管理用データ160なども記憶されている。

【0048】記憶部150に記憶されたこれら各情報は、例えば図4に示すように、相互に関連付けて記憶されている。

【0049】本実施の形態では、図4に示すように、ユーザ名170に関連付けて、ゲーム提供管理用データ158が記憶されている。このデータ158は、ユーザID、パスワード、当該ユーザが使用できるゲームプログラムを特定する使用権及びその他のデータから構成され

ている。そして、このデータ158により使用可能に設定されている使用可能ゲーム用プログラム152は、当該データ158に関連付けされている。加えて、使用可能ゲーム用プログラム152をプレーヤが実行することにより得られるゲーム成果コンテンツデータ154及びその他の付随データ156も、管理用データ158に関連付けされている。

【0050】加えて、後述する、ゲーム成果コンテンツの譲り渡し及び譲り受けのための譲り渡し管理用データ160も、ゲーム提供管理用データ158に関連付けされている。

【0051】図5には、使用可能なゲーム用プログラムの具体例と、そのゲームを実行することによって得られるゲーム成果コンテンツの具体例が示されている。ここでは、キャラクタ育成ゲームと、格闘ゲームの2種類が示されている。

【0052】本実施の形態のゲーム情報提供手段122は、端末装置200からプレーヤ（ユーザ）に関連付けられたプレー要求があった場合には、このプレー要求に関連付けて受信される当該プレーヤのユーザID、パスワードを、ゲーム提供管理用データ158に記憶されているユーザID、パスワードと照合する。そして、そのユーザID、パスワードが承認されることを条件に、ゲーム提供管理用データ158に登録されている使用可能なゲーム用プログラム152及びそのゲーム成果コンテンツデータ154、付随データ156を含むゲームを行うための情報を、該当する端末装置200へ向け提供する処理を行う。

【0053】本実施の形態では、送受信部110を介して、前記ゲームを行うための情報該当する端末装置200へ向け送信する。

【0054】この情報を受信した端末装置200は、ゲーム用のプログラム、ゲーム成果コンテンツデータ及び付随データを、自機の記憶部240にダウンロードし、ゲームを行う。ゲームを最初に行う場合には、ゲーム成果コンテンツデータ154は、所定のデフォルト状態に設定されており、ゲーム成果コンテンツは、プレーヤがゲームを行っておくことにより変化または新たに生成されていく。このようにゲームを実行することにより得られたゲーム成果コンテンツデータは、サーバ100の保存手段124によって適宜取得される。そして、保存手段124は、ゲーム成果コンテンツデータ154の内容を、取得したデータに基づき順次更新する処理を行う。本実施の形態では、プレーヤがゲームを終了した時点で、当該プレーヤの端末装置200から前記ゲーム成果コンテンツを取得し、記憶部150に記憶された該当プレーヤに関連付けられたゲーム成果コンテンツデータ154を更新する。

【0055】従って、記憶部150には、プレーヤがゲームを実行することにより得られるゲーム成果コンテ

ツの最新のデータが記憶されることになる。そして、次にプレーヤがプレー要求を送信してきたときに、該当するゲーム用プログラム152とともに、更新された最新のゲーム成果コンテンツデータ154及び付随データ156をゲームを行う情報として当該端末装置200へ提供することにより、プレーヤは、前回までのゲームによって得られたゲーム成果コンテンツを反映したゲームを楽しむことができる。

【0056】例えば、プレーヤが、キャラクタ育成型のゲームを行う場合を想定する。この育成ゲームが、オリジナル「ペット」を育てるゲームで、生まれたばかりのペットのキャラクタを大人のペットに育成するゲームであるとする。育成方法は、出題される問題に答えたり、ペットの願いを叶えたり、世話をしたりすることであり、これによりペットは成長する。ペットは、出題された問題の正解率や世話の仕方によって、その外観や、性格が変わり、プレーヤの育て方に応じたオリジナルなペットとして成長する。プレーヤがゲームを行うことにより成長するペットに関するデータが、ゲーム成果コンテンツデータ154として順次更新記憶されていく。

【0057】このようにして、プレーヤは、キャラクタ育成ゲームそのものを楽しむことができる。

【0058】本実施の形態のシステムは、このようにゲームを実行することにより得られるゲーム成果コンテンツに市場価値を持たせ、ネットワーク上において、このゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で第3者へ譲渡し、第3者のゲームに組み込む処理を行うものである。

【0059】このような処理を行うため、本実施の形態のサーバ100は、処理部120が、譲り受け手段130、譲り渡し情報提供手段132、譲り渡し手段134として機能するように構成されている。

【0060】そして、前記譲り受け手段130は、譲渡人としてのプレーヤから、端末装置200を介して譲り渡し要求を受け付ける。そして、この譲り渡し要求に関連して受信する当該プレーヤのユーザID、パスワード等のデータから、譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツを特定する。複数のゲーム成果コンテンツの中から任意のゲーム成果コンテンツを譲り渡し可能に設定されている場合には、プレーヤの選択する所望のゲーム成果コンテンツを、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツとして特定する。

【0061】このようにして、ゲーム成果コンテンツの譲り渡し要求を受け付けると、次に譲り渡し情報提供手段132は、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で第3者に譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、ネットワークを介して第3者に提供する処理を行う。

【0062】本実施の形態において、サーバ100は、ゲーム成果コンテンツの譲り渡しを、プレーヤからの仲

介依頼を受けて実行するように構成されている。

【0063】具体的には、前記譲り受け手段130は、譲り渡し要求として、プレーヤからゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする仲介依頼を受け付け、この段階で、譲り渡しのゲーム成果コンテンツを所与の状態に設定する。すなわち、この仲介依頼を受け付けた段階で、譲り渡しの対象となるゲーム成果コンテンツのデータを譲り渡し管理用データ160の一部として記憶し、その後、譲渡人であるプレーヤの、譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツのデータ154を、デフォルト状態に設定する。これにより、プレーヤは、自分のゲーム成果コンテンツの市場価値を見極めながら最適なタイミングを判断し、その市場価値に合わせた仲介条件を設定し、仲介依頼をする楽しみを味わうことができる。

【0064】そして、譲り渡し情報提供手段132は、譲り渡し情報として、譲り渡し条件に基づき生成した仲介情報を作成しこれをウェブサイト上に公開する。これにより、仲介情報を、第3者はネットワークを介して閲覧し、自分の条件に合う、最適なゲーム成果コンテンツの選択を行うことができる。

【0065】譲り渡し手段134は、端末装置200を用いて行われる第3者からの譲り受けのための仲介申し込みを受け付ける処理を行う。そして、この仲介申し込みに関連付けて第3者が送信してくる、当該第3者のユーザID、パスワード等に基づき、当該第3者のゲーム成果コンテンツデータ154を特定し、仲介のための所与の条件を満足した後に、譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツを当該第3者のゲームに組み込む処理を行う。具体的には、記憶部150に記憶されている当該第3者のゲーム成果コンテンツデータ154を、譲り受けたゲーム成果コンテンツデータに更新する処理を行う。これにより、当該第3者は、譲り受けたゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行することが可能となる。

【0066】前記ゲーム成果コンテンツの譲り渡し条件として、例えば所定の代金の支払いが設定されている場合、このような代金の支払いは、例えばウェブマネーで支払うことにより実行し、譲り渡し手段134は、このようなウェブマネーの支払いの実行完了を確認し、ゲーム成果コンテンツを当該第3者に譲り渡す処理を実行するように形成すればよい。

【0067】そして、譲り渡し手段134は、このような一連のゲーム成果コンテンツの譲り渡し処理が完了した時点で、当該ゲーム成果コンテンツの譲渡人であるプレーヤに対し、仲介成立のメッセージを送信する。これにより、譲渡人であるプレーヤは、仲介依頼したゲーム成果コンテンツの仲介が成立したことを確実に認識することができる。

【0068】また、このようなメッセージが届かない場合には、自分のゲーム成果コンテンツの市場価値が乏し

いと判断し、サーバ100の譲り受け手段130に向け、ゲーム成果コンテンツの譲り渡し条件の変更要求を行うことができる。

【0069】以上のように、本実施の形態では、プレーヤがゲームを楽しむばかりではなく、ゲームを通じて得たゲーム成果コンテンツを、所与の条件で他のプレーヤに譲り渡し、また他のプレーヤのゲーム成果コンテンツを、所与の条件で譲り受けてゲームを楽しむことができるという従来にはないゲームを実現することができる。

【0070】図6には、本実施の形態のシステムの動作を示すフローチャートが示されている。

【0071】プレーヤは、端末装置200からユーザID、パスワード等を入力して、サーバ100にアクセスし、サーバ100は、ゲーム提供管理用データ158を参照し、このユーザID及びパスワードを承認するか否かを判断する(ステップS10、S12)。

【0072】サーバ100は、このユーザID、パスワードを承認すると、端末装置200へ向け、プレー要求か、仲介要求のいずれであるかについての問い合わせを行い、この問い合わせ画面を当該端末装置200の表示部220に表示させる(ステップS14)。

【0073】プレーヤは、この表示画面を見ながら、プレー要求または仲介要求のいずれであるかについての返答を行う。当該プレーヤに対し複数の使用可能ゲーム用プログラムの使用権が設定されている場合には、プレー要求を行う際に、希望するゲームプログラムの選択も、このプレー要求と同時に(ステップS14)。

【0074】サーバ100は、この問い合わせに対する返答が、プレー要求か、仲介要求か否かについての判断を行う(ステップS16、30)。

【0075】プレー要求である場合には、該当するゲーム用プログラム152と、これに対応したゲーム成果コンテンツデータ154、付随データ156をゲームを行うための情報として、当該端末装置200へ送信する(ステップS20)。

【0076】この情報の提供を受けた端末装置200は、受信したプログラム及びデータをダウンロードし、ゲーム成果コンテンツを反映したゲーム演算を実行する。これによりプレーヤは、当該ゲームを申し込むことができる。このとき、ゲームを実行することにより、当該ゲームのゲーム成果コンテンツは変化し、または新たに生成される。

【0077】例えば、図5に示すオリジナル「ペット」を育てる育成ゲームを行う場合を例にとると、プレーヤはゲーム中に出题される問題に答えたり、ペットの願いを叶えたり、ペットを世話することで、ペットを成長させる。ペットは出题された問題の正解率や、世話の仕方によって性格や外観が変化していき、プレーヤの育て方に応じたオリジナルなペットへと成長する。このペットのキャラクタデータや、この育成ゲームにおけるクリア

したゲームステージ、ゲーム中に獲得したアイテム、ゲームの履歴などがゲーム成果コンテンツデータとなる。このゲーム成果コンテンツデータは、ゲームを行うことにより新たに生成されたり、変更されたりする。

【0078】そして、ゲーム終了時に、ゲーム成果コンテンツデータをセーブすると(ステップS22)、このときセーブされるデータ(ゲーム成果コンテンツデータを含む)は、当該端末装置200からサーバ100へアップロードされ、当該プレーヤのゲーム成果コンテンツデータ154が更新される(ステップS24)。

【0079】従って、プレーヤは同じゲーム(例えば育成ゲーム)をサーバ100にアクセスして再開する場合には、ゲームまでのゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行することができ、このようなゲームを繰り返し行うことにより、前記ゲーム成果コンテンツデータは変化し、または新たに生成され、記憶部150に更新記憶されることになる。

【0080】このようにして、プレーヤはゲームを行う毎に、いままでのゲーム成果コンテンツを反映したゲームを楽しむことができる。

【0081】そして、このようにして繰り返しゲームを実行することにより得られたゲーム成果コンテンツが十分な内容のものとなったとき、プレーヤはこのゲーム成果コンテンツを、ネットワーク上で第三者に譲渡することができる。この場合には、プレーヤは端末装置200を用いてサーバ100にアクセスし(ステップS10、12)、ステップS14におけるサーバからの問い合わせに対して、仲介要求の返答を行う(ステップS30)。

【0082】これにより、サーバ100は、仲介のための処理を実行することとなる(ステップS32)。

【0083】図7には、仲介のための処理のフローチャートが示されている。

【0084】まず、仲介に際し、ゲーム成果コンテンツを譲り渡す(実施の形態の場合には売り渡す)のか、譲り受けるのか(実施の形態の場合には購入する)についての問い合わせを、当該端末装置200に対し行い、端末装置からの回答を取得する(ステップS40)。

【0085】そして、仲介要求が、ゲーム成果コンテンツの譲り渡し(売り渡し)であると判断した場合には(ステップS41)、次に譲り渡し対象コンテンツ及び仲介条件の問い合わせを行い、これらの情報を端末装置200から取得する(ステップS42)。このとき、端末装置200では、ゲームの種別を選択し、選択したゲームのゲーム成果コンテンツのうち、譲り渡し対象となるゲーム成果コンテンツを選択し、かつその仲介条件(例えば価格など)を入力する。

【0086】サーバ100は、このようにして得られた情報に基づき、譲り渡し管理用データ160を作成し(ステップS44)、その後、仲介登録が終了した旨の

メッセージを当該端末装置200へ向け送信する（ステップS46）。

【0087】例えば、前述したキャラクタ育成ゲームを行う場合を例にとると、育成したキャラクタ、取得したアイテム、クリアしたステージ、ゲーム履歴などの少なくともいずれか1つが譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツとして登録され、当該登録情報が、仲介条件とともに譲り渡し情報（仲介情報）としてウェブサイト上で閲覧可能となるように譲り渡し管理用データ160が作成されることになる。

【0088】例えば図5に示すように、生まれたばかりのペットキャラクタ510Aを、大人になるまで成長させた場合には、当該端末装置200Aのプレーヤは、大人になったキャラクタ510Bを譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツとして選択して、その仲介条件とともにサーバ100に登録すればよい。

【0089】このようにすることにより、ネットワーク上において、第3者は端末装置200Bを用いて前記ウェブサイトアクセスし、譲り渡し対象となっているゲーム成果コンテンツのデータを、その譲り渡し条件（仲介条件）とともに閲覧し、自分の希望するゲーム成果コンテンツを選択することができる。

【0090】以下にその詳細を説明する。

【0091】まず、ゲーム成果コンテンツの譲り受けを希望する第3者は、端末装置200を用いて前述したステップS10、S12、S14、S16、S30、S40の処理を、サーバ100との間で行う。

【0092】このとき、第3者は、ステップS40の、ゲームコンテンツの譲り渡し、譲り受けの問い合わせに対し、譲り受け（購入）の回答を行う（ステップS41）。

【0093】これにより、サーバ100は、当該端末装置200に仲介用のウェブサイトを表示させる（ステップS50）。

【0094】購入を希望する第3者は、このウェブサイト上に表示される譲り渡し情報に基づき、希望するゲーム成果コンテンツを選択し、サーバ100に向け、希望するゲーム成果コンテンツの譲り受け要求を送信する（ステップS52）。

【0095】サーバ100は、この譲り受け要求を受け付けると、次に当該端末装置200に対して譲り渡し条件である当該ゲーム成果コンテンツの入金要求を行う（ステップS54）。

【0096】この入金要求に対する、入金受け付けは、いわゆるウェブマネーによってサーバ100が受け付けもよい。また、これ以外にも、例えばクレジットカードによる入金の受け付けを行ってもよく、また状況に応じて、他の入金手段による受け付けを行ってもよい。

【0097】入金要求に対する入金が確認されると（ステップS56）、サーバ100は、当該譲受人のゲーム

提供管理用データ158で特定されるゲーム成果コンテンツデータ154の内容を、譲り受けるゲーム成果コンテンツのデータに書き換える処理を行う。これにより、譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツは、譲り受け人のゲームに自動的に組み込まれることになり、これ以降は、譲り受け人は、譲り受けたゲーム成果コンテンツを反映したゲームを実行することができる（ステップS58）。

【0098】そして、このような組み込み処理が終了した後、仲介成立終了メッセージを、譲渡人へ送信する（ステップS60）。

【0099】以上のようにして、本実施の形態のシステムでは、ゲーム成果コンテンツの仲介を実行することができ、この仲介に際し、譲渡人及び譲受人の双方から仲介マージンとしての費用を徴収することで、収益を上げることができる。

【0100】加えて、ゲーム成果コンテンツを譲り受けたプレーヤは、ゲームを実行することにより、譲り受けたゲーム成果コンテンツをさらに充実させてゲームを楽しむことができるとともに、ゲーム成果コンテンツの市場価値をより高め、第3者に譲り渡すこともできる。

【0101】例えば、キャラクタ育成ゲームの場合には、成長途中のペットキャラクタを第3者から購入し、このキャラクタを自分のペットとしてさらに成長させ、その市場価値を高め、第3者に譲渡することもできる。

【0102】なお、前記実施の形態では、キャラクタ育成ゲームを実行することにより得られるゲーム成果コンテンツの譲り渡し、譲り受けを行う場合を例に取り説明したが、本実施の形態は、これ以外の各種のゲームを実行して得られるゲーム成果コンテンツの譲り渡し、譲り受けを行う場合にも適用することができる。

【0103】例えば、図5に示すように、格闘ゲームを行う場合を例にとると、プレーヤはサーバ100から格闘ゲームを行うための情報をダウンロードして、ゲームを始める。この格闘ゲームの内容は、プレーヤキャラクタを使って、さまざまなステージでさまざまな敵キャラクタと格闘しながら格闘能力を高めていくゲームである。

【0104】プレーヤキャラクタは、最初は格闘能力の低いキャラクタ500Aとして設定されている。

【0105】格闘能力を高める方法としては、他のキャラクタとの格闘に勝利することでさまざまな武器アイテムを取得し、さらにパワーを獲得することである。このようにして、自分の格闘キャラクタの能力を高め、格闘能力のアップしたプレーヤ固有のオリジナルキャラクタ200Bとして成長させていく。このとき、この格闘キャラクタのデータや、取得した各種アイテム、クリアしたステージ、ゲームの履歴などは譲り渡し可能なゲーム成果コンテンツとして記憶部150のゲーム成果コンテンツデータ154として記憶される。

【0106】そして、プレーヤは、前述したと同様にして、このゲーム成果コンテンツを第3者に所与の売り渡し条件で譲り渡し、第3者は、これを前述したと同様に譲り受け、自分のゲームに組み込んで、ゲームを楽しむことができる。

【0107】なお、前記実施の形態では、ゲームプログラムと切り離して、ゲーム成果コンテンツデータ154のみを選択的に第3者に譲り渡す場合を例に取り説明したが、必要に応じて、ゲーム用プログラム152の使用権を、そのゲーム成果コンテンツデータ154及び付随データ156とともに、前述したと同様に第3者に譲り渡すようにしてもよい。

【0108】また、前記実施の形態では、ゲーム成果コンテンツを仲介により第3者に譲渡する場合を例に取り説明したが、サーバ100側において、プレーヤからゲーム成果コンテンツを所与の条件で買い上げ、これを、前述したと同様に第3者に売り渡すように構成してもよい。この場合、ウェブサイト上には、前記仲介条件に変え、売り渡し条件が譲り渡し情報の一部として表示されることになる。

【0109】図8には、このような買い上げ売り渡しタイプのシステムにおいて、サーバ10から提供される譲り渡し情報の一例が示されている。

【0110】格闘ゲームを例にとると、経験値1ポイントにつき100円、パワー1ポイントにつき100円、僧侶については100円、魔法使いについては200円という情報が生成され、これがウェブサイト上に閲覧可能に表示される。

【0111】また、ロールプレイングゲームの場合を例にとると、ダンジョンのクリア1につき100円、クリア1面につき100円、アイテムに関しては刀は100円、弓は100円というように譲り渡し情報が生成され、これがウェブサイト上において閲覧可能に表示される。

【0112】また、前記実施の形態では、サーバ100にゲーム用プログラムを常駐させる場合を例に取り説明したが、サーバ100にゲームのプログラムの基本となる部分を常駐させておき、その他の部分は各端末装置200に常駐させるようにしてもよい。

【0113】また、端末装置200にゲームプログラム全体が常駐しているような場合であっても、この端末装置200がサーバ100と接続を確立し、プレーヤが希望する譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを、その都度サーバ100にアップロードするような構成を採用してもよい。この場合、サーバ100は、アップロードされた譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を、前記実施の形態と同様に作成し、第3者がネットワーク上で閲覧可能な状態とする。そして、第3者から譲り受け要求があった場合には、サーバ100は、その対象となるゲー

ム成果コンテンツを所与の条件を満たすことを条件にして当該要求を行った端末装置200に提供し、当該端末装置に常駐しているゲームプログラムのゲーム成果コンテンツデータとして組み込む処理を行う。このとき、端末装置200側に、サーバから提供されたゲーム成果コンテンツをゲームプログラムのデータとして組み込むためのプログラムを常駐させておいてもよい。

【0114】ゲーム成果コンテンツをゲームプログラムのデータとして組み込むための手法としては、各種の手法が考えられるが、例えば、プログラムの一部を修正するためのパッチの手法を採用してもよい。この場合には、前記ゲーム成果コンテンツを記憶するファイルをパッチファイルとして作成しておき、このパッチファイルにいわゆるパッチを当てる処理を行い、データの修正を行えばよい。

【0115】以上の構成とすることにより、プレーヤが所与のゲームプログラム等が記憶された外部記憶媒体を購入し、端末装置に着脱自在に装着しゲームを行うようなものであっても、当該ゲームを実行することにより得られるゲーム成果コンテンツの譲り渡し、譲り受けを前記実施の形態と同様に行うことができる。

【0116】また、前記実施の形態では、サーバ100が同一のゲーム成果コンテンツを一人の譲受人に譲り渡す場合を例に取り説明したが、本実施の形態は、サーバ100が同一のゲーム成果コンテンツを複数の譲受人に譲り渡す場合にも適用することができる。

【0117】また、前記実施の形態では、ネットワークを介してゲーム成果コンテンツの譲り渡し等を行う場合を例に取り説明したが、端末装置200の外部記憶媒体260そのものにゲーム成果コンテンツを記憶する場合には、この外部記憶媒体260に対し直接データを読み出し、書き込むシステムを用い、ゲーム成果コンテンツの譲り渡し及び譲り受けを、前記実施の形態と同様に行ってもよい。

【0118】この場合には、この記憶媒体260には、ゲーム成果コンテンツとともに、ゲームプログラムが記憶されるものであってもよく、またゲームプログラムとは切り離して、セーブデータとしてのゲーム成果コンテンツのみが記憶されるものであってもよい。

【0119】この場合、ゲーム情報処理装置は、コンピュータでゲームを行うことにより得られるゲーム成果コンテンツが記憶される記憶媒体との間で、ゲームに関連する情報の授受を行うゲーム情報処理装置であって、譲渡人からの譲り渡し要求を受け付け、当該譲渡人の記憶媒体から譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを読み出し記憶するコンテンツ譲り受け手段と、前記譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツを所与の譲渡条件で譲り渡すことを内容とする譲り渡し情報を生成し、第3者に提供する情報提供手段と、前記譲り渡し情報に含まれる任意の譲り渡し対象ゲーム成果コンテンツの譲り受け要求を受け

付け、前記譲渡条件が満足されることを条件に、前記譲渡対象ゲーム成果コンテンツを譲受人の記憶媒体に記憶されたゲームに組み込む譲渡処理を行うコンテンツ譲渡手段と、を含むように構成してもよい。

【0120】なお、本発明は前記実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で、種々の変形実施が可能であることはいうまでもない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態のシステムの概略説明図である。

【図2】本実施の形態のシステムで用いられる端末装置の機能ブロック図である。

【図3】本実施の形態のシステムで用いられるサーバの機能ブロック図である。

【図4】本実施の形態で用いられる互いに関連付けされたデータの一例を示す説明図である。

【図5】各種ゲームを実行している本実施の形態のシステムの説明図である。

【図6】本実施の形態のシステムの動作の一例を示すフローチャート図である。

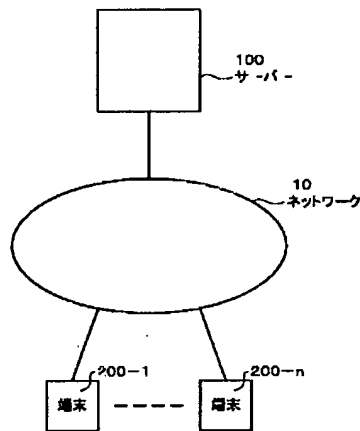
【図7】本実施の形態のシステムの仲介処理動作の一例を示すフローチャート図である。

【図8】サーバ上において閲覧可能に表示される譲渡し情報の概略説明図である。

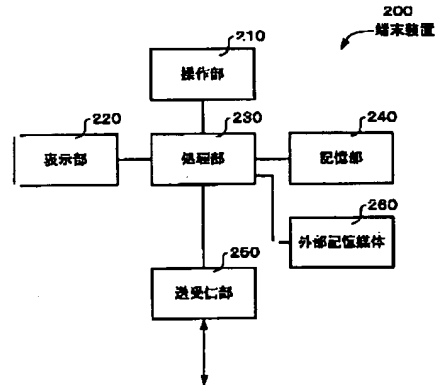
【符号の説明】

- 10 ネットワーク
- 100 サーバ
- 122 ゲーム情報提供手段
- 124 保存手段
- 130 譲り受け手段
- 132 譲り渡し情報提供手段
- 134 譲り渡し手段
- 150 記憶部
- 200 端末装置

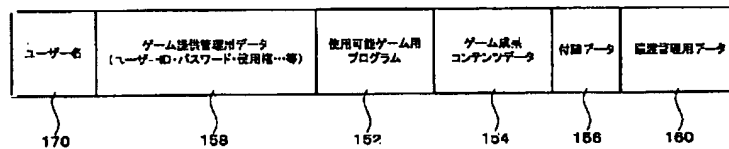
【図1】



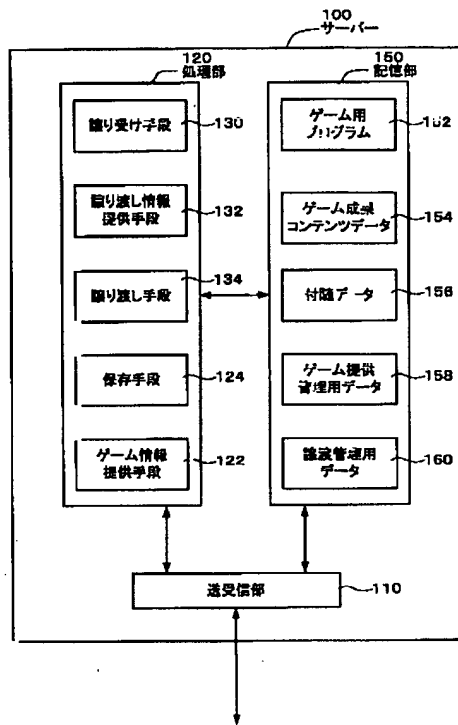
【図2】



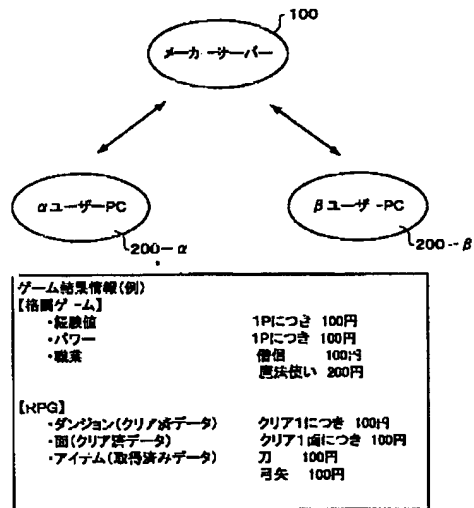
【図4】



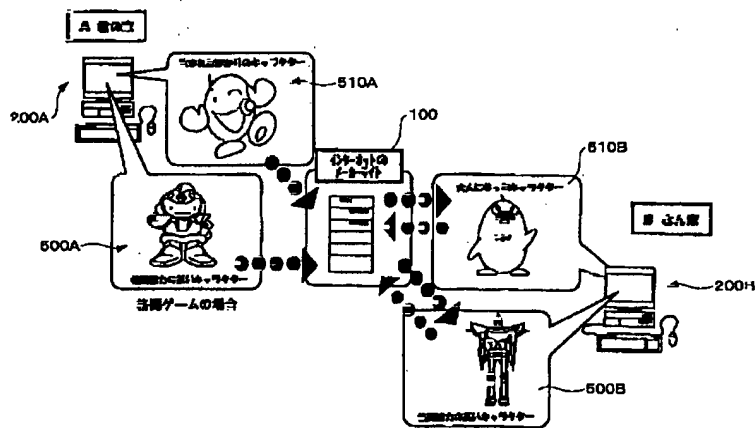
【図3】



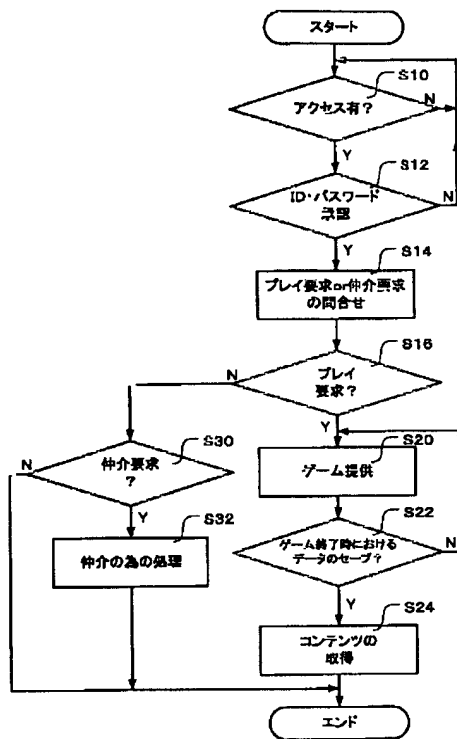
【図8】



【図5】



【図6】



【図7】

